

# **SOBRE LAS DEFENSAS DEL YO Y LA CONSTRUCCIÓN DEL CUERPO VIRTUAL A TRAVÉS DEL AVATAR:**

## **UNA INVESTIGACIÓN FENOMENOLÓGICA**

### **ON EGO DEFENSES AND THE CONSTRUCTION OF THE VIRTUAL BODY THROUGH THE AVATAR:**

#### **A PHENOMENOLOGICAL INVESTIGATION**

**Ángela Johana Ospina Giraldo, Jhojaira Andrea Álvarez Cifuentes, Julie Echeverri Montoya, Laura Vanessa López Vanegas, Nataly Andrea Arias, Ruth Mery Guerrero Colorado <sup>1</sup>**

15 de noviembre de 2025, Medellín Colombia

#### **Resumen**

Este estudio se centró en comprender la configuración digital y los mecanismos de defensa presentes en jugadores de videojuegos de rol, que emergen en la creación de sus avatares, entendidos como prolongaciones del cuerpo y del inconsciente.

Por medio de una triangulación metodológica —entrevista semiestructurada, Test de la Figura Humana y Test de Apercepción Temática (TAT)— desde un enfoque fenomenológico, se analizaron las correspondencias entre el discurso del jugador y las manifestaciones simbólicas de sus representaciones gráficas e interpretaciones a perceptivas. Los resultados sugirieron que, más allá del entretenimiento, el avatar funciona como un espacio de negociación psíquica donde se condensan deseos, conflictos y defensas que reconfiguran la identidad.

---

<sup>1</sup> Estudiantes de Psicología, Trabajo de Grado: El Cuerpo y las Subjetividades en Tecnologías Digitales II PSDTGV38 G1 Universidad Católica Luis Amigó, Medellín- Colombia.

Así, el videojuego deja de ser solo un escenario lúdico para convertirse en un laboratorio de subjetividades contemporáneas: un lugar donde el cuerpo se reinventa se protege y se narra a sí mismo en el lenguaje del código.

**PALABRAS CLAVE:** avatar; cuerpo digital; identidad; mecanismos de defensa; psicodinámica; simbolización; virtualidad; videojuego; Yo.

### **Abstract**

This study focused on understanding the digital configuration and the defense mechanisms present in role-playing video game players, which emerge during the creation of their avatars, conceived as extensions of the body and the unconscious.

Through methodological triangulation—semistructured interviews, the Human Figure Test, and the Thematic Apperception Test (TAT)—and from a phenomenological approach, correspondences were analyzed between the player's discourse and the symbolic manifestations found in their graphic representations and apperceptive interpretations. The results suggested that, beyond entertainment, the avatar functions as a space of psychic negotiation where desires, conflicts, and defense mechanisms converge to reconfigure identity.

Thus, the video game ceases to be merely a playful scenario and becomes a laboratory of contemporary subjectivities: a place where the body reinvents itself, protects itself, and narrates itself through the language of code.

**KEYWORDS:** avatar; digital body; identity; defense mechanisms; psychodynamics; symbolization; virtuality; video game; self.

## Introducción

El mundo digital y el rápido progreso tecnológico se integran cada vez más en la cotidianidad. Las relaciones, los vínculos, pensamientos, sentimientos y emociones están relacionados con esa interacción tecnológica que no solo permite plasmar ideas propias, sino también contar historias y generar entretenimiento al servicio de los usuarios.

El jugador se ve influenciado por exhibiciones dominantes que promueven los modelos de masculinidad, e inclusive de superioridad; estas representaciones refuerzan la dominación, en una industria donde la masculinidad se asocia frecuentemente con la acción, la fuerza, la eficacia y la dominación, reflejando no solo las preferencias y gustos de los jugadores, sino también los estereotipos sociales impuestos sobre el género masculino. ( Gałuszka, 2020)

Así las cosas, los videojuegos no solo destacan estos prototipos, sino que también son reforzados y permitidos en la población, condicionando la forma en que los jugadores entienden su rol y construyen su identidad. La construcción de la personalidad masculina en los videojuegos de rol se relaciona con la capacidad de ejercer dominio en el entorno, más que con la expresión emocional o la conexión social. (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012)

Se entiende por videojuego, como un formato de actividades simbólicas y animadas, que le concede al jugador la habilidad de explorar roles, experiencias y emociones en un entorno virtual controlado. Por medio del juego el sujeto reconfigura aspectos yoicos e incluso expresa aspectos de su personalidad, siendo este una herramienta de regulación emocional y proyección subjetiva.

Los videojuegos de rol (RPG) por su sigla en inglés “Rol Playing Game”, representan entornos para los jugadores donde se construyen y proyectan identidades simbólicas que evidencian metas, aspiraciones e incluso modelos socioculturales de género. Según (HELLMAN & MAJAMÄKI , 2016), estos entornos permiten a los jugadores “actuar la competencia, el control y la masculinidad heroica cualidades que son culturalmente recompensadas, pero no

siempre alcanzables en la vida cotidiana” (HELLMAN & MAJAMÄKI , 2016, pág. 97)

Esto permite que se integre el concepto de avatar, el cual se ha adaptado al entorno digital, convirtiéndose en una herramienta de interacción social en la virtualidad, Moreno amplía este concepto al mencionar:

La identidad virtual que escoge el usuario para que lo represente, lo que dentro de los videojuegos de rol implica que el jugador elija una representación de sí mismo o la cree, lo que conlleva a que la persona pueda tener múltiples identidades diferentes, siendo este un elemento atractivo de los videojuegos (Cortés Moreno, 2023, pág. 33).

A medida que los videojuegos se vuelven más sofisticados, el concepto de avatar evoluciona a la par; desde las primeras generaciones, donde los personajes eran escogidos por sus habilidades y por la identificación que sentían los jugadores con algunas de sus características fijas, para posteriormente con el desarrollo de los videojuegos en tres dimensiones, brindar una experiencia más interactiva al dar la opción a los jugadores de representar identidades alternativas, personalizando rasgos físicos, habilidades y roles otorgándoles características propias e ideales (Cortés Moreno, 2023, pág. 10).

Esta evolución de los avatares permite visualizar la búsqueda constante del ser humano por incorporar aspectos de su realidad física en otros imaginarios y actualmente en la realidad virtual; mediante narrativas ficticias que históricamente han sido creadas por los seres humanos para dar sentido al mundo, permitiéndoles desafiar las limitaciones físicas y sociales que definen sus identidades. Esta capacidad de adoptar múltiples formas, de convertirse en dioses en el sentido de que pueden ser cualquier cosa que deseen ser, es una extensión de los mecanismos mentales que, según el autor (Harari, 2011), fueron esenciales para el progreso humano. Los avatares representan una forma contemporánea de ficción compartida, donde la identidad no está fija, sino que se puede modificar, fusionando lo biológico con lo digital, lo real con lo imaginado.

Es durante este proceso de exploración de la identidad en los medios digitales, en este caso los videojuegos, donde aspectos inconscientes del jugador influyen en la personificación y creación de su avatar, puesto que de acuerdo con (Turkle, 2011, pág. 112) “En los mundos virtuales, los avatares no son solo imágenes de los jugadores, sino expresiones de su deseo de explorar y experimentar con múltiples aspectos de sí mismos”.

Al hacer referencia al término avatar como un constructo social contemporáneo, se aborda también el tema del apego que sienten ciertos jugadores con el diseño del juego y el avatar que los representa, puesto que este puede ser un factor influyente para la manifestación de algunos mecanismos de defensa, como lo expresa Cortés (2023, pág. 19) quien citando otros trabajos y autores, afirma que algunos elementos de los videojuegos y su interfaz son factores determinantes para generar en el jugador un impacto directo en su identidad y autoconcepto, propiciando la manifestación de algunos mecanismos de defensa como la idealización, la proyección, la identificación entre otros, lo que posteriormente se traduce en un apego emocional del jugador por su avatar, permitiendo así eliminar, modificar y transformar realidades opuestas o similares a las que vive el jugador en su día a día.

La teoría de los mecanismos de defensa inicia por el psicoanalista Sigmund Freud, posteriormente esta es estructurada y ajustada por Anna Freud (1936), quien plantea que los mecanismos de defensa son estrategias inconscientes del Yo para evitar el sufrimiento psíquico ante conflictos internos o estímulos externos amenazantes. Anna Freud citada en (Vels, 1990) sistematiza mecanismos como la proyección, la regresión, la racionalización, la sublimación o la idealización, entre otros, los cuales permiten al sujeto lidiar con emociones o impulsos que no logra integrar conscientemente.

Melanie Klein amplió y profundizó la teoría de los mecanismos de defensa al centrarse en los procesos inconscientes que se activan en las primeras etapas del desarrollo psíquico, especialmente en la relación temprana del infante con la

madre. A diferencia de Anna Freud, quien entendía las defensas como funciones del Yo más desarrolladas, Klein citada en (Ramírez, 2010) propuso que existen defensas primitivas que operan desde los primeros meses de vida, cuando aún no se ha consolidado una estructura psíquica madura.

Con base en lo anterior, surge el interrogante sobre ¿Cuáles son los mecanismos de defensa presentes en hombres entre 30 y 40 años de la ciudad de Medellín, relacionados con la construcción de avatares en videojuegos de rol?

Cabe resaltar, que en la actualidad, los estudios planteados frente a la profundización de elementos psíquicos partiendo del uso de videojuegos de rol y creación de avatares son pocos, sin embargo, universidades como, la Universidad de Antioquia (Medellín), La Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá), Fundación Universitaria Los Libertadores (Bogotá), Universidad ICESI (Cali), Universidad de Manizales, entre otras, son instituciones que han venido abordando el tema relacionado con los videojuegos de rol, lo que fortalece el proceso de recolección de información e integran aquellos fundamentos que se pretenden plasmar conforme a la promoción de la investigación.

El estudio que se aborda se enmarca en una corriente psicodinámica, la cual considera que los procesos conscientes e inconscientes se interrelacionan en la configuración del psiquismo y en la manera en que las personas se vinculan con los otros y con su entorno.

Entre los Autores más relevantes de esta corriente psicodinámica están:

Anna Freud (Viena 1895 Viena, Austria -1982 Londres, Reino Unido). Sus contribuciones fueron fundamentales para el estudio del Yo y los mecanismos de defensa. Este postulado permitió comprender la gestión que realizan los sujetos de sus conflictos internos y externos, influyendo en la evolución de la psicología del yo.

(Klein, 1946) Es una de las representantes más representativas de la escuela inglesa. Desarrolló la Teoría de las Relaciones Objétales, donde sostiene que el sujeto internaliza estas experiencias tempranas y las proyecta en sus

relaciones futuras, influyendo en la configuración de su identidad y mecanismos de defensa: escisión, proyección, introyección, idealización, negación, reparación.

Donald Winnicott (1971) Fue un referente del grupo de los independientes del psicoanálisis. Influenciado por Freud y Klein, amplió la Teoría de las Relaciones objétales, agregando el concepto de objeto transicional en su teoría de la transaccionalidad, que explica el papel de los individuos quienes recurren a las representaciones simbólicas como estrategia para regular la ansiedad y lograr la adaptación a nuevas experiencias. Estas representaciones puede ser objetos narrativos, digitales que permiten la elaboración de conflictos internos y la exploración de los entornos controlados.

Por consiguiente, por medio de la aplicación de una entrevista semiestructurada y dos test proyectivos, los cuales son el instrumento principal para el análisis y las conclusiones del estudio, según (Arango, 2008), estas permiten revelar aspectos de la personalidad del sujeto a través de sus respuestas, reflejando su mundo interno, por medio de objetos, materiales o situaciones. Con lo anterior, se pretende abordar y recopilar la información necesaria que permita identificar aspectos asociados a la personalidad y a la manifestación de defensas que puede reflejar un jugador de videojuegos de rol y posteriormente establecer la sincronía que se da entre estos.

## **Metodología**

Se integra un método de análisis interpretativo fenomenológico, toda vez que, dada la naturaleza de esta investigación, la cual se basa en el sujeto y la subjetividad de su realidad, este estudio se puede definir como un proceso interpretativo y fenomenológico que examina las experiencias en su contexto, otorgando sentido o interpretando los significados que las personas les atribuyen. Su función principal en el marco de la investigación es comprender la realidad social desde adentro, considerando la subjetividad, las creencias y las emociones de los actores involucrados; tal como lo menciona (Corona Lisboa, 2018, pág. 71):

La obtención del conocimiento viene dada por un estilo de pensamiento vivencialista y se abre paso para la comprensión profunda de los fenómenos sociales a través de la intuición y la conciencia del yo interno, es decir, la conexión entre la conciencia, sentimientos y el ser.

Ahora bien, el diseño de esta investigación se da de carácter exploratorio el cual tiene como finalidad producir un conocimiento inicial que sirva como base para futuras investigaciones más detalladas y de carácter explicativos o analíticos; por lo tanto, su propósito no es comprobar hipótesis, sino identificar conceptos o relaciones significativas. Los resultados obtenidos no buscan ser generalizables, sino proporcionar pistas iniciales para futuras investigaciones que deseen profundizar en el fenómeno investigado.

Por otra parte, la población analizada en este proceso investigativo comprende dos jugadores masculinos entre 30 y 40 años experimentados en los videojuegos de rol de la ciudad de Medellín. Para efectos prácticos, se identifican los sujetos que hicieron parte de la investigación como sujeto 1 (S1) y sujeto 2 (S2).

Los instrumentos para la recolección de información se dan a partir del acercamiento con los jugadores de videojuegos de rol, los cuales fueron convocados y preseleccionados, posteriormente, se realizó una entrevista semiestructurada individual a cada participante seleccionado, en la cual se le socializó el consentimiento informado, estas fueron grabadas, transcritas y debidamente documentadas con el fin de recolectar la información obtenida con esta herramienta, finalmente, se aplicaron dos pruebas proyectivas individualmente, dando cumplimiento a las consignas correspondientes de cada test, respetando la confidencialidad e integridad de cada uno de los participantes.

El Test de la figura humana, elaborado por la psicoanalista Karen Machover en el año 1949, donde mediante el dibujo, el sujeto proyecta diferentes rasgos de su personalidad que favorecerán el diagnóstico y el Test de Apercepción Temática – TAT, elaborado por Henry A. Murray, psicólogo

estadounidense en el año 1935, el cual a través de la interpretación y relato de láminas que se le presentan al sujeto, reflejando aspectos inconscientes de sus impulsos, permitirá evidenciar diferentes mecanismos de defensa que se integran a los rasgos de personalidad del sujeto (Universidad Católica LuisAmigo, s.f.).

Las características generales de las pruebas proyectivas incluyen la ambigüedad del material, que permite una amplia variedad de respuestas, y la invitación a la imaginación al usar material inacabado, no hay respuestas correctas o incorrectas, ya que cada respuesta depende de la experiencia personal del individuo. Estas pruebas no requieren habilidades verbales específicas, lo que las hace accesibles a una amplia población, además, buscan una visión global de la personalidad en lugar de datos aislados, con raíces en la teoría psicoanalítica.

Con toda la información recopilada, se procedió a realizar una conceptualización individual tanto de la entrevista como el proceso de interpretación y obtención de resultados globales de cada uno de los test aplicados, los cuales permiten obtener información clara, precisa y práctica para la integración de estos en el resultado final de la presente investigación.

## **Resultados**

La aplicación de las pruebas proyectivas permite analizar aspectos inconscientes de un sujeto, (Sabogal T., 2004) resalta que “Por lo general estos métodos o pruebas provocan reacciones a estímulos ambiguos o carentes de estructuras (manchas de tintas o frases incompletas) que posteriormente se interpretan como un reflejo de la estructura y dinámica inconsciente de la personalidad”. Esta se caracteriza por la agrupación de rasgos, motivaciones y cogniciones como pensamientos, deseos y demás, que determinan la conducta de un individuo.

Esta investigación se llevó a cabo con dos sujetos expertos en el uso de los videojuegos de rol, ambos de género masculino, con un rango de edad de 30 y 40 años y residentes de la ciudad de Medellín, donde los resultados obtenidos

resaltan la existencia de componentes psíquicos y dinámicos de los jugadores de videojuegos de rol, manifestando diferentes rasgos en la personalidad, así como se resaltan varios mecanismos de defensa que son semejantes entre los sujetos evaluados.

En cuanto al sujeto 1 (S1), varón de 37 años, quien no presenta antecedentes médicos ni psiquiátricos; juega videojuegos habitualmente desde aproximadamente 23 años. A este le fueron aplicados los siguientes instrumentos: la entrevista semiestructurada y el test de la figura humana; se presenta como una persona organizada, analítica y responsable, con un discurso cargado de racionalidad y necesidad de control. Durante la entrevista semiestructurada, su lenguaje fue preciso y estructurado, mostrando un tono emocional contenido y una tendencia a justificar o minimizar los aspectos conflictivos de su historia vital. En él se evidencian mecanismos defensivos característicos de personalidades obsesivas adaptadas, donde el control cognitivo sustituye la expresión emocional, lo cual permitió evidenciar un grado moderado con base en el uso de los videojuegos de rol, diferenciando la realidad de la virtualidad, una leve identificación con su avatar, en el cual las diferentes experiencias que se dan en los video juegos permean su estado de ánimo y donde su uso le permite descargarse emocionalmente, obteniendo un equilibrio mental. En materia de lo anterior, se puede destacar la aparición de mecanismos de defensa como la sublimación, la racionalización, la idealización, la proyección, entre otros, que serán abordados ampliamente en el desarrollo de los resultados de la investigación.

A su vez, en este predominan ciertos rasgos de personalidad adaptativa, controlada y funcional, mostrando un Yo organizado y consciente y un Superyó estructurado y ético. Estos aspectos del Superyó están relacionados con el orden y la autorrealización, los cuales se destacan en su historia laboral y desempeño profesional. Esta interacción con los videojuegos da respuesta a una dinámica de sublimación funcional, no una evasión de la realidad, encontrando un balance entre sus responsabilidades y su tiempo de ocio.

El sujeto 2 (S2), varón de 33 años, con antecedentes médicos de acné severo y trastorno de ansiedad generalizada, tratada con Lyrica de 50mg, escitalopram de 10mg y bupropion 150 mg; juega videojuegos hace aproximadamente 29 años de manera recreativa y rutinaria, este participó en la aplicación de técnicas como: la entrevista semiestructurada, la aplicación del test de la figura humana y el test de apercepción temática –TAT; durante la entrevista, mantuvo un tono controlado, con lenguaje formal y una narrativa racional que minimiza el componente emocional. Su historia revela vínculos familiares marcados por la exigencia y la rigidez paterna, lo que favoreció la formación de mecanismos de defensa como la sublimación, idealización, proyección, compensación e identificación, mediante las cuales se logró identificar una mayor vinculación afectiva con el avatar y la interacción con los videojuegos le permite canalizar las dificultades del entorno y a su vez las frustraciones por pérdida y alegrías por victorias dentro del juego, permeando significativamente su estado de ánimo, donde conjugados al discurso del sujeto se destacan conflictos asociados a la autovaloración, control ante la frustración y al reconocimiento.

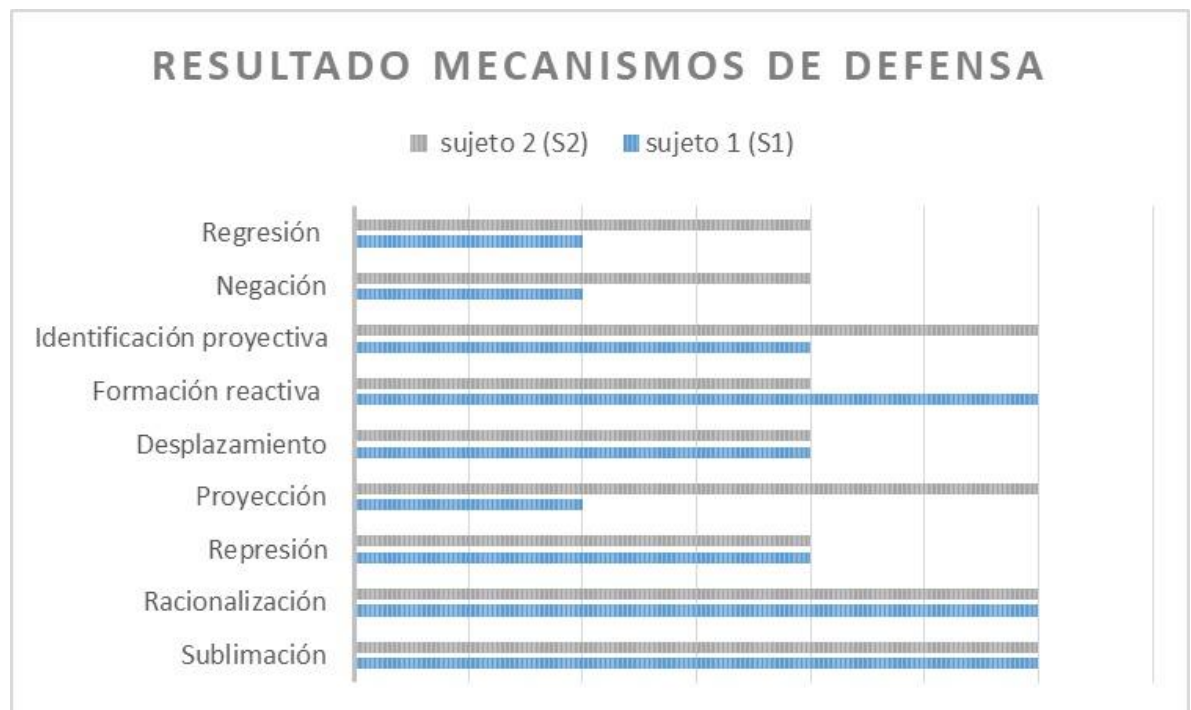
En cuanto a la personalidad, se identifican rasgos de tipo narcisista compensatorio, donde el Yo se sostiene en la idealización y el control. En este caso, su relacionamiento con el videojuego adquiere un conflicto entre la vulnerabilidad interna y la autoafirmación, como se desarrollará en los siguientes párrafos.

Integrando la experiencia y resultados de ambos sujetos, se refleja coincidencia en utilizar el juego, como un espacio de esparcimiento y catarsis emocional, pero a su vez se destaca diferenciación en cuanto al grado emocional y defensivo de cada sujeto. De lado del sujeto 1, se identifican mecanismos adaptativos, armonía entre mundo interno y externo y equilibrio de regulación emocional, mientras que el sujeto 2 denota una agrupación un poco más confusa entre el mundo interno y externo, destacando la representación del avatar como

extensión del yo idealizado y donde la manifestación de sus defensas se da de carácter intermedio.

Según Winnicott, citado en (Arango J. D., 2018, pág. 7), incorpora un concepto que se denomina zona transicional, el cual indica que este “comprende aquella experiencia que no es ni interna (subjetiva) ni externa (percibida objetivamente) aunque involucre a ambas”. Integrado a la investigación, se manifiesta dicho concepto donde la virtualidad en el videojuego se representa como un entorno proyectivo, por medio del cual se gestionan deseos, conflictos y ansiedades, que a su vez le permite al sujeto rehacer aspectos del yo.

Como se puede evidenciar en la gráfica a continuación, en ambos sujetos se logró identificar una presencia alta en mecanismos de defensa como la racionalización, y la sublimación. En el sujeto 1, (sin TAT), se encontraron tres mecanismos de defensa altos: sublimación, racionalización y formación reactiva, lo que sugiere un Yo activo que se esfuerza por mantener el control y la coherencia a través de estrategias psicológicas complejas, las cuales son empleadas para controlar sus impulsos, deseos o conflictos que percibe como inaceptables o socialmente sancionadas y en el sujeto 2, (con TAT) se evidenció una alta presencia de los mecanismos racionalización, sublimación, proyección e identificación proyectiva; lo cual puede dar cuenta de un perfil más defensivo, donde el Yo enfrenta intensa ansiedad e insatisfacción internalizada, posiblemente relacionada con su autoimagen y su sentido de valía personal, ante los cual busca construir una fachada de superioridad a manera de compensación de sentimientos como la inferioridad, envidia o culpa; revelando un nivel de conflicto interno más profundo en comparación con el sujeto 1.



Una ampliación conceptual de los mecanismos de defensa prevalentes en ambos sujetos, como se menciona a continuación, permitirá interpretar la forma en que interactúan estos mecanismos de defensa en cada sujeto creando un patrón psicológico.

Los conceptos de los mecanismos de defensa mencionados a continuación están basados en diferentes autores que han conceptualizado los mecanismos de defensa.

**Sublimación:** Es un mecanismo de defensa que permite canalizar impulsos o deseos reprimidos hacia actividades aceptadas socialmente, transformando la energía pulsional en formas creativas o productivas (Freud, A.1936). En los videojuegos de rol, la creación del avatar y su desempeño en el entorno virtual pueden representar una forma de sublimación, especialmente cuando el jugador experimenta satisfacción simbólica al asumir roles heroicos, de liderazgo o de poder (Cortés Moreno, 2023).

La sublimación se hace evidente en la entrevista semiestructurada cuando expresa: *“Jugar me ayuda a botar mucha cosa, igual el ejercicio”* (S1) Aquí

canaliza la tensión emocional hacia actividades socialmente aceptadas y productivas.

Como complemento, su dibujo de la Figura Humana (S1), las manos y brazos detallados representan la acción, la productividad y la capacidad de transformación de la energía psíquica en logro o acción concreta.

En la entrevista semiestructurada del sujeto 2, se evidencia cuando afirma: *"hacer estadísticas y también tomar decisiones con lo que voy anotando yo, Entonces, me gusta mucho también eso, o sea, llevar como un control que el videojuego no me lo permite, pero yo lo hago aparte... y hacer ese registro me ayudó mucho a mejorar en la vida real en la parte de contabilidad y en lo cognitivo también"* (S2).

El sujeto toma lo que podría ser una compulsión al control y la transforma en una actividad útil: contabilidad y desarrollo cognitivo. Desplazando esa energía pulsional hacia actividades socialmente valoradas.

**Formación Reactiva:** "Actitud o hábito psicológico de sentido opuesto a un deseo reprimido y constituido como reacción contra éste." (Laplanche & Pontalis, 2004, p. 171).

Este mecanismo se evidencia en el sujeto 1, cuando se refiere en la entrevista semiestructurada. *"Sí, sí un poquito, total... la época del colegio para mí no fue tan divertida la verdad... yo no la disfruté tanto... yo sí no soy ni rencoroso ni nada, pero sí me encuentro a veces con gente que uno sabía que le hacía mucho bullying y nada, eso no, yo le echo tierra a ese tema, no parece, relajado, que no pasa nada..."* (S1).

Por medio de este mecanismo de defensa él transforma el sentimiento original de resentimiento, rabia, venganza... que le causan malestar o que es inaceptable y lo reemplaza por otro más aceptable como ser amable, amistoso o dar la impresión de que ha dejado atrás las malas experiencias.

En la entrevista semiestructurada cuando se le pregunta acerca de las preferencias de la creación del avatar, el sujeto 2 indica *"Me gusta que se vea elegante, que imponga respeto, incluso miedo"* (S2).

La elección de este tipo de personaje sugiere una defensa contra sentimientos opuestos de vulnerabilidad, insignificancia o miedo en la vida real.

**Proyección:** "La proyección es una operación psíquica mediante la cual el sujeto expulsa y atribuye a otro persona u objeto cualidades, deseos o sentimientos que no reconoce o rechaza en sí mismo". (Laplanche & Pontalis, 2004, p. 306).

En el sujeto 1 durante la entrevista semiestructurada se evidencia este mecanismo con frases como: *"Lo que normalmente me gusta seleccionar son los muñecos que capturan mucho oro, son los que más sobresalen en el juego." Tener las habilidades de soporte me parecería bacana, mientras sea tenido en cuenta por eso me parece chévere"* (S1). El sujeto proyecta sobre su avatar deseo de poder y de estatus económico al igual que las habilidades de soporte adjudicadas al avatar, indicando actitud de liderazgo y necesidad de reconocimiento por los demás.

Por su parte, en el sujeto 2 se hace presente en: *"A mí nunca me han gustado los personajes pequeños, o sea, un enano, un gnomo o cualquier cosa de esas"* (S2). El sujeto está proyectando su propia vulnerabilidad en este tipo de personajes pequeños.

**Identificación Proyectiva:** "Mecanismo que se traduce por fantasías en las que el sujeto introduce su propia persona, en su totalidad o en parte, en el interior del objeto para dañarlo, poseerlo y controlarlo." (Laplanche & Pontalis, 2004, p. 189).

Durante el discurso de la entrevista semiestructurada se evidencia este mecanismo en el sujeto 1: *"Me parecían bacanas más que ser el que se gana las millonadas y ser súper rico y que todo el mundo lo ve, no, mientras yo pueda"*

*hacer mis cosas bien y pues sea bien y tenido en cuenta por eso me parece interesante". (S1).*

Expulsa un deseo interno (ser admirado), lo deposita en un personaje externo (el avatar) y luego reasume este deseo en una versión controlada o aceptable "ser tenido en cuenta por hacer bien las cosas".

**Racionalización:** "La racionalización consiste en dar una explicación aparentemente lógica o moralmente aceptable a una conducta cuyos motivos verdaderos el sujeto no reconoce." (Laplanche & Pontalis, 2004, p. 349).

En el sujeto 1 se identifica la racionalización cuando comenta, en la entrevista semiestructurada, la relación que sostiene con el padre: "*Mi papá era muy exigente, pero supongo que eso me ayudó a ser disciplinado.*" (S1). En este discurso se advierte una reelaboración lógica de un vínculo que probablemente generó tensión emocional, justificando la severidad paterna como un beneficio formativo. En contraste con el dibujo de la Figura Humana, la expresión facial es neutra, sin rasgos emocionales definidos, reforzando la represión afectiva que acompaña la racionalización.

En el sujeto 2 se identifica la racionalización cuando expresa en la entrevista semiestructurada "*Mi papá era muy estricto, pero era su forma de enseñarme.*" (S2).

Esta afirmación evidencia una tendencia a reelaborar cognitivamente experiencias dolorosas con el fin de mantener una imagen coherente y positiva de las figuras parentales. La justificación intelectual sustituye la vivencia emocional de frustración o enojo por un discurso adaptativo, lo que coincide con el contenido del Test de la Figura Humana, donde el dibujo masculino muestra hombros amplios y brazos musculosos, rasgos que simbolizan la necesidad de fortaleza y control. El énfasis en el dominio corporal y la omisión de detalles emocionales en el rostro confirman el empleo de la racionalización como defensa frente a la vulnerabilidad.

## Discusión

Con base a la información que antecede, es pertinente considerar la manifestación de los mecanismos de defensa que se dan en los jugadores de videojuegos de rol, entendiendo estos como proyecciones simbólicas del Yo, las cuales corresponden a otorgar pensamientos, deseos, miedos o características propias a otros sujetos. Esto, a su vez, se explica desde el fenómeno transicional, caracterizado por el vínculo que se da entre la fantasía y la realidad, la cual no solo se da en niños, sino que se extiende a la adultez, favoreciendo la resolución de ansiedades y conflictos inconscientes, moderando así las diferentes situaciones complejas del sujeto (Arango J. D., 2018).

Así mismo, la concurrencia que se evidencia en la manifestación de mecanismos de defensa como la sublimación, la racionalización y la proyección, insinúa que el mundo de los videojuegos de rol permite ser un puente donde el sujeto expresa simbólicamente sus impulsos internos. En ambos jugadores, se destaca que en el sujeto 1, se da la existencia de una sublimación como mecanismo adaptativo, contribuyendo al crecimiento y control psicológico, pero a su vez pueden transformarse y promover la ansiedad y el conflicto interno, tal y como lo propone (Rooyakkers, 2025); concurriendo a que el sujeto transforme sus pulsiones en conductas normalizadas para su entorno social, lo que conlleva a que se dé una buena estabilidad mental denotando un organizado funcionamiento yoico en el sujeto.

En cuanto al sujeto 2, se reflejan mecanismos de índole defensivo, donde los sentimientos de deseos de control, inseguridad e inferioridad le llevan a una constante búsqueda de aprobación del Yo, destacando mecanismos de defensa como la proyección y la identificación proyectiva, donde rasgos como el narcisismo son evidenciables en el individuo (García Allen, 2015).

Esta comparación muestra los diferentes escenarios que se pueden dar el uso y consumo de los videojuegos de rol, en algunos casos. se puede representar la creatividad, la regulación emocional y la sublimación, en otros escenarios se

puede constituir un espacio para evadir, proyecta y compensar conflictos del sujeto.

Los resultados que atañen esta investigación concuerdan con los pocos estudios que se han realizado frente a este tema, llegando a concluir que estos escenarios permiten que se manifiesten características inconscientes de los jugadores, proporcionándoles un escenario para la manifestación y/o reorganización de deseos, ansiedades y pulsiones. La relación entre el avatar y el jugador refleja la manifestación que se da entre el yo ideal y el yo real (Cortés Moreno, 2023).

Como complemento a lo anterior, esta investigación tiene la pretensión de ser un motivador y un punto de partida a futuros estudiantes o interesados en la investigación que les atraiga profundizar en este tema, donde la población pueda ser más amplia y se dé la participación de diferentes géneros y culturas. También, este puede utilizarse como propulsor a que los videojuegos sean considerados una herramienta de estudio y análisis para contextos interdisciplinarios.

## **Conclusión**

Ante los resultados obtenidos, pudimos dar respuesta a la pregunta problematizadora: ¿Cuáles son los mecanismos de defensa presentes en hombres entre 30 y 40 años de la ciudad de Medellín, relacionados con la construcción de avatares en videojuegos de rol? Siendo la sublimación, la racionalización, la proyección y la identificación proyectiva los mecanismos de defensa que más se identificaron en el discurso empleado en la entrevista semiestructurada aplicada en ambos sujetos, así como en el análisis de las pruebas proyectivas aplicadas (Test de la Figura Humana en ambos sujetos y Test de Apercepción Temática en el sujeto 2); siendo esto un indicador en común de un Yo en búsqueda de control y reconocimiento, el cual es obtenido a través de los videojuegos, actuando también como el medio para canalizar expresiones pulsionales y satisfacer estas necesidades de poder; sin embargo, se diferencia en ambos sujetos en que en el sujeto 1 resultan ser estructuras más adaptativas con el fin de transformar esa

energía pulsional en formas productivas socialmente; mientras que en el sujeto 2 se evidencian estructuras de tipo defensivo, con el fin de protegerse de situaciones que le generen un conflicto interno. De acuerdo con lo teorizado por Melanie Klein sobre los mecanismos de defensa, estas actitudes defensivas y ansiosas ubican a los sujetos en una posición esquizoparanoide que buscan proteger al Yo vulnerable.

Con esta investigación se pudo dar cumplimiento a los objetivos planteados, pudiendo explorar la dinámica psíquica de dos jugadores a través de la implementación de técnicas proyectivas, para posteriormente conceptualizar los mecanismos de defensa a la luz de la interpretación de los resultados obtenidos; es importante aclarar que de las dos pruebas proyectivas propuestas, el sujeto 1 no realizó el Test de Apercepción Temática, sin embargo, se logró obtener datos relevantes para la investigación mediante la aplicación de la entrevista semiestructurada y el test de la figura humana, los cuales fueron sustentados en los resultados, en el caso del sujeto 2 se pudo aplicar los tres instrumentos propuestos (TAT, TFH y Entrevista Semiestructurada), encontrando información más amplia sobre mecanismos de defensa pero manteniendo similitudes con los resultados del sujeto 1.

Este análisis, permitió identificar cómo mediante el uso de los videojuegos de rol se destacan aspectos inconscientes de la personalidad de los jugadores, poniendo en evidencia diferentes mecanismos de defensa y donde una vez integrados los resultados de la investigación, se concluye la relación y manifestación que se da frente al uso para la regulación emocional y la expresión entre el Yo real y el Yo ideal.

La investigación que se llevó a cabo cumplió con los propósitos planteados en el cuerpo de este artículo, permitiendo comprender e identificar la manifestación de mecanismos de defensa que se resaltan en los jugadores

masculinos de videojuegos de rol, así como también, la relación que se puede dar entre un avatar y su creador, siendo este un medio simbólico de extensión del Yo en los espacios virtuales contemporáneos.

Para finalizar, a la luz de las respuestas obtenidas frente a la pregunta problematizadora y los objetivos planteados en la presente investigación, surgen nuevos interrogantes como:

¿Qué otros mecanismos de defensa se pueden presentar en caso de ampliar los criterios de inclusión de la muestra y cómo varían los mecanismos de defensa según el género?

Igualmente, ¿cómo podríamos usar esta información para la creación de estrategias de impacto social que beneficien a la comunidad con una mirada multidisciplinaria?

### Referencias Bibliográficas

- Arango, A. (2008). De la percepción a la proyección en el psicodiagnóstico, la carreta social. Obtenido de <https://www.libreriaLerner.com.co/de-la-percepcion-a-la-proyeccion-en-el-psicodiagnostico-9789589766460-1927/p?srsId=AfmBOoN-oP1H85vnuBfDq9rViYV3YxcoOZOwVfApzF2AfQawMQQLjd>
- Arango, J. D. (2018). *Psicología Dinámica Hoy*. Obtenido de DONALD W. WINNICOTT Y LA PSICOLOGÍA DINÁMICA: <https://psicologiadinamicahoy.blogspot.com/2015/04/donald-w-winnicott.html>
- Corona Lisboa, J. L. (2018). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5257/525762351005/html/>
- Cortés Moreno, L. (2023). El avatar como medio de representación de la identidad en el uso de los videojuegos de rol. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/000ba289-2664-4e7a-9abc-06fc9ec6af52/content>
- Freud, A. (1936). *El yo y los mecanismos de defensa*. Hogarth Press.
- Galuszka, D. (2020). ¿Qué pueden enseñarnos los videojuegos sobre la masculinidad (dominante)? Obtenido de [https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2300-0422-year-2020-volume-17-issue-1-article-oai\\_ojs\\_pressto\\_amu\\_edu\\_pl\\_article\\_26608](https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-issn-2300-0422-year-2020-volume-17-issue-1-article-oai_ojs_pressto_amu_edu_pl_article_26608)
- García Allen, J. (2015). Mecanismos de defensa: qué son, y sus 10 tipos más importantes. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/mecanismos-de-defensa>
- Harari, Y. N. (2011). *Sapiens: De animales a Dioses Breve Historia de la Humanidad*. Israel : Debate.
- HELLMAN , M., & MAJAMÄKI , M. (2016). ORDINARY MEN WITH EXTRA-ORDINARY SKILLS? MASCULINITY CONSTRUCTS AMONG MMORPG-GAMERS. Obtenido de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://blogs.helsinki.fi/huceacg/files/2016/10/HellmanMajamaki\\_MASCULINITIES-2016.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://blogs.helsinki.fi/huceacg/files/2016/10/HellmanMajamaki_MASCULINITIES-2016.pdf)

Klein, M. (1946). Melanie Klein y la teoría de las relaciones objetales. Obtenido de [https://www-simplypsychology-org.translate.google.com/melanie-klein.html?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www-simplypsychology-org.translate.google.com/melanie-klein.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc)

LAPLANCHE, J., & PONTALIS, J. (2004). DICCIONARIO DE PSICOANÁLISIS. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://catedraedipica.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/diccionario-de-psicoanalisis-laplanche-pontalis.pdf

Moncada Jiménez , J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Ramirez , N. (2010). LAS RELACIONES OBJETALES Y EL DESARROLLO DEL PSIQUISMO: UNA CONCEPCIÓN PSICOANALÍTICA. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3751599.pdf>

Rooyackers, M. (2025). Defense Mechanisms. Obtenido de <https://seattleanxiety.com/defense-mechanisms>

Sabogal T., L. (2004). Pruebas proyectivas. Obtenido de <https://enfispo.es/servlet/articulo?codigo=4788105>

Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. New York: Basic Books.

Universidad Católica LuisAmigo. (s.f.). Test de apercepcion temática.

Vels, A. (1990). LOS MECANISMOS DE DEFENSA BAJO EL PUNTO DE VISTA PSICOANALITICO . Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://profesorpsicoanalisis.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/06/mecanismos\_de\_defensa\_vels.pdf